

LAMPIRAN



Lampiran 1. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL BALI NGELAWAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Bermuatan Budaya Lokal Bali Ngelawar untuk Meningkatkan Sikap Gotong Royong Pembelajaran PPKn Kelas III

Peneliti : A.A. Istri Inten Sukma Pratiwi

A. Identitas Instrumen

Instrumen ini berjudul *Instrumen Validasi Desain Pembelajaran Media Buku Cerita Bergambar Digital Bermuatan Budaya Lokal Bali Ngelawar*. Tujuan utama dari instrumen ini adalah untuk memperoleh penilaian ahli desain pembelajaran mengenai kelayakan desain media, terutama pada aspek strategi pembelajaran dan teknik pengoperasian. Responden instrumen ini adalah ahli desain pembelajaran yang memiliki kompetensi dalam pengembangan media dan strategi pembelajaran. Bentuk instrumen berupa angket dengan skala penilaian Likert yang terdiri atas 4 poin (4 = sangat setuju, 3 = setuju, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju). Indikator dalam instrumen ini mencakup aspek strategi (media menarik perhatian dan kejelasan penyampaian materi) serta teknik pengoperasian (kejelasan petunjuk belajar dan kemudahan dalam pengoperasian).

B. Grand Teori

Penyusunan instrumen ini didasarkan pada teori desain pembelajaran yang menekankan pentingnya keterpaduan antara strategi, tampilan, serta kemudahan pengoperasian media. Menurut Mayer (2009) dalam teori *multimedia learning*, desain visual yang baik harus mampu menarik perhatian, menyajikan informasi secara jelas, serta menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami siswa. Selain itu, teori Dick dan Carey (2009) menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang efektif harus menyajikan materi dengan struktur logis, runtut, dan disertai petunjuk belajar yang jelas untuk mendukung pemahaman peserta didik. Teori Sadiman *et al.* (2012) juga menekankan pentingnya kesesuaian media dengan kebutuhan pengguna, baik siswa maupun guru, agar media benar-benar berfungsi sebagai fasilitator belajar. Dengan demikian, grand teori ini menjadi pijakan dalam menyusun instrumen untuk menilai kualitas desain pembelajaran pada media buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal Bali Ngelawar, khususnya dari aspek strategi penyajian materi dan teknik pengoperasian.

C. Aspek dan Indikator

No	Aspek	Indikator
1	Strategi	a. Media menarik perhatian (desain visual, warna, kreativitas informasi). b. Kejelasan penyampaian materi (urutan logis, struktur teratur, bahasa sederhana).

2	Teknik Pengoperasian	a. Kejelasan petunjuk belajar (instruksi jelas, terstruktur, langkah demi langkah). b. Kemudahan pengoperasian (mudah digunakan siswa, dapat dipadukan guru dengan metode pembelajaran).
---	----------------------	---

D. Kisi-Kisi Instrumen

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Strategi	Media menarik perhatian	Desain visual media mampu menarik minat membaca siswa
			Penggunaan warna-warna yang cerah meningkatkan minat siswa
			Media menampilkan informasi yang kreatif sehingga membuat siswa tertarik untuk membaca lebih lanjut
		Kejelasan penyampaian materi	Media menampilkan informasi yang kreatif sehingga membuat siswa tertarik untuk membaca lebih lanjut
			Materi disampaikan dengan urutan yang logis dan terstruktur untuk memudahkan pemahaman siswa
			Penggunaan bahasa dan istilah yang sederhana dan mudah dipahami
2.	Teknik Pengoperasian	Kejelasan petunjuk belajar	Petunjuk belajar disajikan dengan terstruktur dan mudah dipahami
			Petunjuk belajar berisikan instruksi langkah demi langkah dengan terperinci
		Kemudahan dalam pengoperasian	Siswa dapat dengan mudah mengaplikasikan media saat pertama kali menggunakan
			Guru mampu menggabungkan

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
			penggunaan media dengan metode pembelajaran yang relevan.

E. Butir Instrumen

Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

Tabel Penilaian

Aspek Penilaian		Skor Penilaian			
No.		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Strategi					
1	Desain visual media mampu menarik minat membaca siswa.				
2	Penggunaan warna-warna yang cerah meningkatkan minat siswa.				
3	Media menampilkan informasi yang kreatif sehingga membuat siswa tertarik membaca.				
4	Media menyajikan informasi dengan kreatif sehingga mudah dipahami siswa.				
5	Materi disampaikan dengan urutan yang logis dan terstruktur untuk memudahkan pemahaman siswa.				
6	Penggunaan bahasa dan istilah yang sederhana serta mudah dipahami siswa.				
Teknik Pengoperasian					
7	Petunjuk belajar disajikan dengan terstruktur dan mudah dipahami.				
8	Petunjuk belajar berisi instruksi langkah demi langkah secara terperinci.				
9	Siswa dapat dengan mudah mengoperasikan media saat pertama kali menggunakannya.				
10	Guru mampu mengintegrasikan penggunaan media dengan metode pembelajaran yang relevan.				

Komentar

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.



Singaraja, Tanggal
Ahli

Nama Ahli
NIP.

INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL BALI NGELAWAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar
Digital Bermuatan Budaya Lokal Bali Ngelawar
untuk Meningkatkan Sikap Gotong Royong
Pembelajaran PPKn Kelas III

Peneliti : A.A. Istri Inten Sukma Pratiwi

A. Identitas Instrumen

Instrumen penelitian ini berjudul *Instrumen Penilaian Kelayakan Media Buku Cerita Bergambar Digital Bermuatan Budaya Lokal Bali Ngelawar untuk Meningkatkan Sikap Gotong Royong Pembelajaran PPKn Kelas III*. Tujuan utama instrumen ini adalah untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui sejauh mana media tersebut sesuai dengan capaian pembelajaran, indikator, serta tujuan pembelajaran. Instrumen ini ditujukan kepada guru dan siswa kelas V sekolah dasar sebagai responden, karena merekalah yang berinteraksi langsung dengan media. Bentuk instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Likert yang memungkinkan responden memberikan penilaian secara kuantitatif terhadap indikator yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan, instrumen ini memuat sebelas indikator yang terdistribusi ke dalam tiga aspek utama, yaitu aspek kurikulum, isi materi, dan evaluasi, yang masing-masing dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas media yang dihasilkan.

B. Grand Teori

Penyusunan instrumen ini didasarkan pada grand teori yang berakar dari konsep evaluasi pembelajaran dan pengembangan media berbasis kearifan lokal. Menurut Nieveen (1999), kualitas suatu produk pembelajaran dapat dilihat dari tiga kriteria utama, yakni *validity*, *practicality*, dan *effectiveness*. Ketiga kriteria ini menjadi pijakan utama dalam menilai sejauh mana media pembelajaran layak digunakan. Selanjutnya, teori desain pembelajaran Dick dan Carey (2009) menekankan pentingnya kesesuaian materi dengan kurikulum, indikator, dan karakteristik peserta didik, sehingga instrumen ini memasukkan aspek kurikulum dan isi materi sebagai dimensi penilaian utama. Di samping itu, pemanfaatan budaya lokal Bali Ngelawar sebagai konten dalam buku digital juga berlandaskan pada konsep *local wisdom-based education* sebagaimana dikemukakan Tilaar (2002), bahwa integrasi budaya lokal dalam pendidikan berfungsi untuk menumbuhkan karakter, memperkuat literasi budaya, serta menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, teori-teori tersebut menjadi dasar konseptual dalam merumuskan instrumen, agar media yang dikembangkan tidak hanya valid dan efektif secara pedagogis, tetapi juga relevan dengan konteks sosial-budaya peserta didik.

C. Aspek dan Indikator

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	c. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) materi gotong-royong. d. Kesesuaian materi dengan indikator materi gotong-royong. e. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang dimuat dalam capaian pembelajaran.
2	Isi Materi	c. Materi mudah dipahami (jelas, tidak membingungkan, sistematis). d. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa (sesuai kebutuhan dan gaya belajar). e. Kedalaman materi (dilengkapi kasus, mendorong berpikir kritis, memahami konsep mendalam). f. Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa (sederhana, kosakata relevan).
3	Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran. b. Soal jelas dan tidak membingungkan. c. Soal mendorong siswa berpikir kreatif untuk memecahkan permasalahan. d. Media pembelajaran menyediakan soal yang memfasilitasi siswa memahami konsep dasar materi pentingnya gotong royong muatan pelajaran PPKn.

D. Kisi-Kisi Instrumen

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan KD	Materi yang disajikan dalam media buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal bali <i>Ngelawar</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) materi gotong-royong.
		Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disajikan dalam media buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal bali <i>Ngelawar</i> sesuai dengan indikator materi gotong-royong.
		Kesesuaian materi dengan tujuan	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
		pembelajaran	dimuat dalam capaian pembelajaran.
2.	Isi Materi	Materi mudah dipahami	Materi yang disampaikan jelas dan tidak membingungkan
			Struktur dan format materi yang disampaikan sistematis.
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kebutuhan siswa
			Materi disajikan dengan berbagai gaya belajar siswa
		Kedalaman materi	Penyajian materi dilengkapi dengan kasus-kasus untuk melatih siswa berpikir kritis
			Materi yang terkandung membuat siswa memahami konsep pembelajaran secara mendalam.
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa
			Pemilihan kosakata yang relevan untuk siswa
3.	Evaluasi	Kesesuaian soal dengan indikator	Materi yang diuji dalam soal memiliki keterkaitan langsung dengan indikator
			Soal yang disajikan jelas dan tidak membingungkan
			Soal-soal yang disajikan mendorong siswa untuk berpikir kreatif untuk memecahkan permasalahan yang ada.
			Media pembelajaran menyediakan soal yang memfasilitasi siswa dalam memahami konsep dasar materi pentingnya gotong royong muatan

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
			pelajaran PPKn

E. Butir Instrumen

Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

Tabel Penilaian

No		Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
			SS	S	TS	STS
Kurikulum						
1	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) materi gotong-royong.					
2	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran gotong-royong.					
3	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang terdapat dalam CP.					
Isi Materi						
5	Materi yang disajikan jelas, mudah dipahami, dan tidak membingungkan.					
6	Struktur dan format penyajian materi disusun secara sistematis.					
7	Materi sesuai dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan siswa kelas V SD.					
8	Materi disajikan dengan memperhatikan variasi gaya belajar siswa.					
9	Materi dilengkapi dengan contoh/kasus untuk melatih siswa berpikir kritis.					
10	Materi membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara mendalam.					
11	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa.					
12	Kosakata yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					
Evaluasi						
13	Soal evaluasi dalam media sesuai dengan indikator pembelajaran.					
14	Soal evaluasi jelas dan tidak membingungkan.					

15	Soal evaluasi mendorong siswa berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.				
16	Media menyediakan soal yang memfasilitasi pemahaman konsep pentingnya gotong royong dalam muatan pelajaran PPKn.				

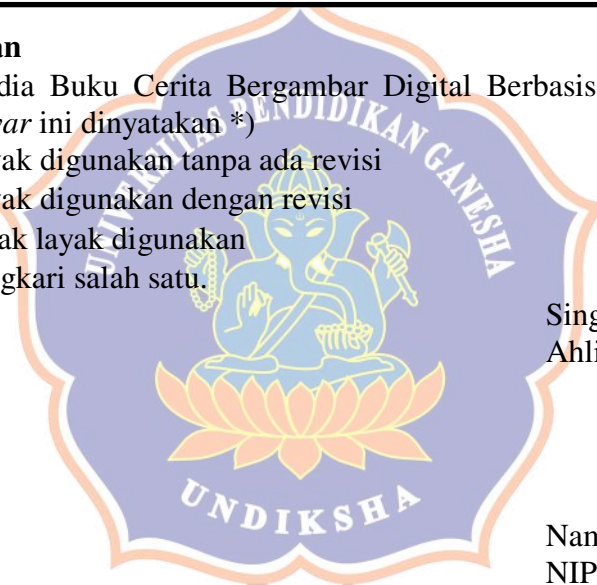
Komentar

Kesimpulan

Media Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali
Ngelawar ini dinyatakan *)

4. Layak digunakan tanpa ada revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.



Singaraja, Tanggal
Ahli

Nama Ahli
NIP.

**INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA
LOKAL BALI NGELAWAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Bermuatan Budaya Lokal Bali Ngelawar untuk Meningkatkan Sikap Gotong Royong Pembelajaran PPKn Kelas III

Peneliti : A.A. Istri Inten Sukma Pratiwi

A. Identitas Instrumen

Instrumen ini berjudul *Instrumen Validasi Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Bermuatan Budaya Lokal Bali Ngelawar*. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk menilai kelayakan media dari aspek teknis, motivasi, teks, dan tampilan media, sehingga dapat dipastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Responden instrumen ini adalah ahli media pembelajaran, khususnya yang berkompeten dalam bidang desain dan evaluasi media pendidikan. Instrumen berbentuk angket dengan skala penilaian Likert (1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, 4 = sangat setuju), yang terdiri atas 15 butir pernyataan terdistribusi ke dalam empat aspek utama.

B. Grand Teori

Dasar teori penyusunan instrumen ini berangkat dari kajian teori media pembelajaran dan desain instruksional. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran yang baik harus memenuhi syarat kualitas teknis, komunikatif, dan motivatif agar dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Sementara itu, Sadiman *et al.* (2014) menekankan pentingnya aspek keterbacaan teks, kejelasan tampilan, serta keterpaduan warna dan gambar dalam menentukan efektivitas media berbasis digital. Dari sudut pandang desain instruksional, teori Mayer (2009) melalui prinsip multimedia learning menjelaskan bahwa integrasi teks, gambar, dan warna yang baik akan meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, pemanfaatan kearifan lokal *Ngelawar* pada media digital sejalan dengan konsep *local wisdom-based learning* yang menurut Tilaar (2002) mampu menghubungkan pembelajaran dengan budaya dan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, instrumen ini menilai media dari aspek teknis, motivasi, teks, dan tampilan, agar media tidak hanya valid secara teknis, tetapi juga komunikatif, menarik, serta kontekstual dengan budaya siswa.

C. Aspek dan Indikator

No	Aspek	Indikator
1	Teknis	f. Kemudahan penggunaan media g. Media dapat meningkatkan pemahaman
2	Motivasi	g. Media pembelajara dapat memotivasi siswa
3	Teks	a. Keterbacaan teks

		b. Jenis huruf yang digunakan c. Penggunaan ukuran huruf
4	Tampilan Media	a. Kesesuaian gambar b. Komposisi dan kombinasi warna

D. Kisi-Kisi Instrumen

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Teknis	Kemudahan penggunaan media	Siswa dapat dengan mudah mengoperasikan media saat pertama kali menggunakan
			Media dengan mudah diakses dan dioperasikan pada semua perangkat elektronik (<i>handphone</i> atau komputer)
		Media dapat meningkatkan pemahaman	Penggunaan media dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep yang sulit
			Media pembelajaran dapat menguji pemahaman secara langsung
2.	Motivasi	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa	Siswa merasa lebih senang untuk belajar ketika materi disajikan menggunakan media
			Siswa merasa bersemangat pada proses belajar di kelas menggunakan media
			Siswa lebih termotivasi untuk belajar di luar jam pelajaran dengan menggunakan media
3.	Teks	Keterbacaan teks	Teks disampaikan dengan jelas dan membuat siswa cepat mengerti
			Penyampaian teks tidak terlalu padat sehingga mudah dipahami
		Jenis huruf yang digunakan	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
		Penggunaan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan memadai untuk keterbacaan tanpa pembesaran atau pengecilan yang signifikan
			Ukuran huruf sesuai dengan standar dan kebutuhan desain media
4.	Tampilan Media	Kesesuaian gambar	Gambar yang digunakan sesuai dengan konteks dan tema dari materi
			Gambar mudah dilihat dan dimengerti sesuai dengan tingkat keterbacaan
		Komposisi dan kombinasi warna	Warna yang digunakan dapat memengaruhi perasaan dan reaksi siswa pada saat menggunakan media

E. Butir Instrumen Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

Tabel Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Teknis					
1	Siswa dapat dengan mudah mengoperasikan media saat pertama kali menggunakan.				
2	Media dengan mudah diakses dan dioperasikan pada semua perangkat elektronik (handphone atau komputer).				
3	Penggunaan media dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep yang sulit.				
4	Media pembelajaran dapat menguji pemahaman secara langsung.				
Motivasi					
5	Siswa merasa lebih senang untuk belajar ketika				

	materi disajikan menggunakan media.				
6	Siswa merasa bersemangat pada proses belajar di kelas menggunakan media.				
7	Siswa lebih termotivasi untuk belajar di luar jam pelajaran dengan menggunakan media.				
Teks					
8	Teks disampaikan dengan jelas dan membuat siswa cepat mengerti.				
9	Penyampaian teks tidak terlalu padat sehingga mudah dipahami.				
10	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.				
11	Ukuran huruf yang digunakan memadai untuk keterbacaan tanpa pembesaran atau pengecilan signifikan.				
12	Ukuran huruf sesuai dengan standar dan kebutuhan desain media.				
Tampilan Media					
13	Gambar yang digunakan sesuai dengan konteks dan tema dari materi.				
14	Gambar mudah dilihat dan dimengerti sesuai dengan tingkat keterbacaan siswa.				
15	Warna yang digunakan dapat memengaruhi perasaan dan reaksi siswa pada saat menggunakan media.				

Komentar

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* ini dinyatakan *)

7. Layak digunakan tanpa ada revisi
8. Layak digunakan dengan revisi
9. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, Tanggal
Ahli

Nama Ahli
NIP.

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA
LOKAL BALI NGELAWAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar
Digital Bermuatan Budaya Lokal Bali Ngelawar
untuk Meningkatkan Sikap Gotong Royong
Pembelajaran PPKn Kelas III

Peneliti : A.A. Istri Inten Sukma Pratiwi

A. Identitas Instrumen

Instrumen ini berjudul *Instrumen Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital Bermuatan Budaya Lokal Bali Ngelawar*. Tujuan utama instrumen adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal Bali Ngelawar dalam pembelajaran, khususnya pada penguatan sikap gotong royong, kebersamaan, dan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Instrumen ditujukan kepada siswa kelas V SD sebagai responden karena mereka merupakan subjek langsung pengguna media. Bentuk instrumen berupa angket skala Likert, sehingga siswa dapat memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran. Jumlah indikator dalam instrumen ini sebanyak sembilan indikator yang terbagi ke dalam tiga aspek utama, yaitu ikhlas & sukarela, interaksi sosial, dan kebersamaan.

B. Grand Teori

Landasan teori dalam penyusunan instrumen ini merujuk pada teori efektivitas media pembelajaran yang menekankan ketercapaian tujuan belajar melalui keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik. Menurut Kemp & Dayton (1985), efektivitas media pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan motivasi, interaksi, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Sementara itu, Vygotsky (1978) menekankan pentingnya *social interaction* dalam proses pembelajaran, karena pengetahuan dibangun melalui kolaborasi dengan teman sebaya. Dalam konteks pendidikan berbasis budaya lokal, menurut Tilaar (2002), integrasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran berperan penting untuk menumbuhkan karakter kebersamaan, gotong royong, dan penghargaan terhadap budaya. Dengan demikian, instrumen ini mengukur sejauh mana media buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal Bali Ngelawar efektif dalam menumbuhkan nilai ikhlas & sukarela, interaksi sosial, serta kebersamaan siswa dalam pembelajaran.

C. Aspek dan Indikator

No	Aspek	Indikator
1	Ikhlas & Sukarela	h. Melaksanakan tugas membaca/menulis dalam kelompok tanpa pamrih. i. Bersedia berbagi bahan bacaan digital atau buku cerita bergambar. j. Memberi bantuan kepada teman yang

		kesulitan memahami isi bacaan.
2	Interaksi Sosial	h. Berdiskusi dengan teman untuk memahami isi cerita budaya lokal. i. Mengajukan pertanyaan atau pendapat saat membahas nilai gotong royong. j. Saling berbagi peran dalam kegiatan kelompok (membaca, menceritakan, menggambar).
3	Kebersamaan	d. Melakukan kegiatan membaca bersama dengan semangat kerja sama. e. Menghargai pendapat teman saat menafsirkan pesan moral dari cerita. f. Menyelesaikan tugas kelompok (rangkuman, poster, cerita ulang) melalui musyawarah.

D. Kisi-Kisi Instrumen

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Ikhlas & Sukarela	Melaksanakan tugas membaca/menulis dalam kelompok tanpa pamrih	1, 2
		Bersedia berbagi bahan bacaan digital atau buku cerita bergambar	3, 4
		Memberi bantuan teman yang kesulitan memahami isi bacaan	5, 6
2	Interaksi Sosial	Berdiskusi dengan teman untuk memahami isi cerita budaya lokal	7, 8
		Mengajukan pertanyaan/pendapat saat membahas nilai gotong royong	9, 10, 11
		Saling berbagi peran dalam kegiatan kelompok (membaca, menceritakan, menggambar)	12, 13
3	Kebersamaan	Melakukan kegiatan membaca bersama dengan semangat kerja sama	14, 15

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
		Menghargai pendapat teman saat menafsirkan pesan moral dari cerita	16, 17
		Menyelesaikan tugas kelompok (rangkuman/poster/cerita ulang) melalui musyawarah	18, 19, 20

E. Butir Instrumen

Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

Tabel Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Ikhlās dan Sukarela					
1	Saya bersedia membaca cerita dalam kelompok tanpa mengharapkan imbalan.				
2	Saya mau menuliskan rangkuman cerita dalam kelompok tanpa pamrih.				
3	Saya bersedia membagikan bahan bacaan digital kepada teman.				
4	Saya dengan senang hati meminjamkan buku cerita bergambar kepada teman.				
5	Saya membantu teman yang kesulitan memahami isi cerita.				
6	Saya bersedia menjelaskan isi bacaan kepada teman yang kurang mengerti.				
Interaksi Sosial					
7	Saya berdiskusi dengan teman untuk memahami isi cerita budaya lokal Bali Ngelawar.				
8	Saya aktif menjawab pertanyaan teman dalam diskusi kelompok.				
9	Saya mengajukan pertanyaan tentang isi cerita yang belum saya pahami.				
10	Saya mengemukakan pendapat tentang nilai				

	gotong royong dalam cerita.				
11	Saya memberikan tanggapan terhadap pendapat teman dalam diskusi kelompok.				
12	Saya mau berbagi peran dengan teman dalam kegiatan membaca bersama.				
13	Saya mau mengambil peran lain (misalnya menceritakan kembali atau menggambar) dalam kelompok.				
Kebersamaan					
14	Saya merasa bersemangat ketika membaca cerita bersama teman.				
15	Saya mengikuti kegiatan membaca kelompok dengan penuh kerja sama.				
16	Saya menghargai pendapat teman saat menafsirkan pesan moral dari cerita.				
17	Saya menerima perbedaan pendapat dengan teman ketika membahas isi cerita.				
18	Saya menyelesaikan tugas kelompok dengan cara bermusyawarah bersama teman.				
19	Saya ikut menyumbangkan ide saat membuat rangkuman/poster/cerita ulang.				
20	Saya bekerja sama dengan teman hingga tugas kelompok selesai dengan baik.				

Komentar

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* ini dinyatakan *)

10. Layak digunakan tanpa ada revisi

11. Layak digunakan dengan revisi

12. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, Tanggal
Ahli

Nama Ahli
NIP.

INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL BALI NGELAWAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar
Digital Bermuatan Budaya Lokal Bali Ngelawar
untuk Meningkatkan Sikap Gotong Royong
Pembelajaran PPKn Kelas III

Peneliti : A.A. Istri Inten Sukma Pratiwi

A. Identitas Instrumen

Instrumen ini diberi nama *Instrumen Kepraktisan Media Buku Cerita Bergambar Digital Bermuatan Budaya Lokal Bali Ngelawar*. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, khususnya dari sisi teknis penggunaan, motivasi belajar siswa, keterbacaan teks, serta tampilan media. Instrumen ditujukan kepada siswa sekolah dasar sebagai pengguna utama media, dengan bentuk instrumen berupa angket menggunakan skala Likert. Hasil dari instrumen ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai sejauh mana media pembelajaran praktis, mudah digunakan, memotivasi, serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

B. Grand Teori

Dasar teori instrumen ini berlandaskan pada konsep *practicality* dalam evaluasi pengembangan media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Nieveen (1999), yang menyatakan bahwa suatu media pembelajaran dinyatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna, sesuai dengan kondisi nyata di lapangan, dan tidak memerlukan usaha yang berlebihan untuk dioperasikan. Teori motivasi belajar menurut Keller (2010) juga digunakan sebagai acuan, bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu meningkatkan minat, perhatian, serta rasa ingin tahu siswa. Selain itu, teori keterbacaan teks (Dale & Chall, 1948) serta prinsip desain media (Mayer, 2009) menjadi rujukan dalam menyusun aspek keterbacaan teks dan tampilan media. Oleh karena itu, instrumen ini menggabungkan keempat aspek penting—teknis, motivasi, teks, dan tampilan media untuk mengukur kepraktisan media buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal Bali Ngelawar.

C. Aspek dan Indikator

No	Aspek	Indikator
1	Teknis	k. Kemudahan penggunaan media l. Media dapat meningkatkan pemahaman
2	Motivasi	k. Media pembelajara dapat memotivasi siswa
3	Teks	g. Keterbacaan teks h. Jenis huruf yang digunakan i. Penggunaan ukuran huruf
4	Tampilan Media	c. Kesesuaian gambar

	d. Komposisi dan kombinasi warna
--	----------------------------------

D. Kisi-Kisi Instrumen

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Teknis	Kemudahan penggunaan media	Siswa dapat dengan mudah mengaplikasikan media saat pertama kali menggunakan
			Media dengan mudah diakses dan dioperasikan pada semua perangkat elektronik (<i>handphone</i> atau komputer)
		Media dapat meningkatkan pemahaman	Penggunaan media dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep yang sulit
			Media pembelajaran dapat menguji pemahaman secara langsung
2.	Motivasi	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa	Siswa merasa lebih ceria untuk belajar ketika materi disajikan menggunakan media
			Siswa sangat senang ketika belajar dengan menggunakan media
			Siswa menunjukkan rasa ingin tahu pada saat menggunakan media
			Siswa lebih bersemangat untuk belajar di luar jam pelajaran dengan menggunakan media
3.	Teks	Keterbacaan teks	Penyampaian teks tidak terlalu padat sehingga mudah dipahami
		Jenis huruf yang digunakan	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa
		Penggunaan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan memadai untuk keterbacaan tanpa

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
4.	Tampilan Media		pembesaran atau pengecilan yang signifikan
			Ukuran huruf sesuai dengan standar dan kebutuhan desain media
		Kesesuaian gambar	Gambar yang digunakan sesuai dengan konteks dan tema dari materi
			Gambar mudah dilihat dan dimengerti sesuai dengan tingkat keterbacaan
		Komposisi dan kombinasi warna	Warna dalam desain media dapat menciptakan tampilan yang harmonis dan menarik

E. Butir Instrumen

Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

Tabel Penilaian

No		Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
			SS	S	TS	STS
knis						
1	Saya bisa menggunakan media ini dengan mudah saat pertama kali mencoba.					
2	Media ini bisa dibuka di handphone maupun komputer dengan mudah.					
3	Media ini membantu saya memahami pelajaran yang sulit.					
4	Media ini membuat saya bisa langsung mencoba memahami pelajaran.					
Motivasi						
5	Saya merasa lebih senang belajar ketika menggunakan media ini.					
6	Saya semangat belajar dengan media ini meskipun di luar jam pelajaran.					

7	Media ini membuat saya ingin tahu lebih banyak tentang pelajaran.				
Teks					
8	Teks pada media ini mudah dipahami karena tidak terlalu banyak tulisan.				
9	Huruf yang digunakan mudah dibaca oleh saya.				
10	Ukuran huruf pada media ini pas, tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar.				
11	Ukuran huruf sesuai dengan tampilan media, sehingga nyaman dibaca.				
12	Teks pada media ini mudah dipahami karena tidak terlalu banyak tulisan.				
Tampilan Media					
13	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi pelajaran.				
14	Gambar pada media ini jelas dan mudah dipahami.				
15	Warna pada media ini membuat saya lebih tertarik untuk belajar.				

Komentar

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* ini dinyatakan *)

13. Layak digunakan tanpa ada revisi

14. Layak digunakan dengan revisi

15. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, Tanggal
Ahli

Nama Ahli
NIP.

Lampiran 2. Hasil Uji Instrumen Judges 1

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN DESAIN PEMBELAJARAN**

A. PETUNJUK:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian
2. Dimohonkan untuk memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai dengan relevan dan tidak relevan.
3. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian (✓)

☒ Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

☐ Tidak layak digunakan

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

Singara,
Judges.

[Signature]
Judges
NIP. 1969 02 21 1993 03 100 2

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN

A. PETUNJUK:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian
2. Dimohonkan untuk memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai dengan relevan dan tidak relevan.
3. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian (√)

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

A. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja,
Judges,



I Wayan Kasman
Judges
NIP. - 19690221 199303102

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. PETUNJUK:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian
2. Dimohonkan untuk memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai dengan relevan dan tidak relevan.
3. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian (✓)

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak digunakan

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

Singapore,
Judges.


Irfan Lathuman
Judges
NIP. - 967022199303102

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN MATERI PEMBELAJARAN**

A. PETUNJUK:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian
2. Dimohonkan untuk memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai dengan relevan dan tidak relevan.
3. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian (✓)

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Judges,



Judge
Widyant Lasmawan
NIP. 19670221 1993021002

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN

A. PETUNJUK:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian
2. Dimohonkan untuk memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai dengan relevan dan tidak relevan.
3. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian (✓)

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

A. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja,
Judges,

Tri Wiyanto Lasmawan
Judges
NIP. - 196102211993031002.

Lampiran 3. Hasil Uji Instrumen Judges 2

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES* INSTRUMEN MATERI PEMBELAJARAN

A. PETUNJUK:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian
2. Dimohonkan untuk memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai dengan relevan dan tidak relevan.
3. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian (✓)

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

A. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Judges,

[Signature]
Dewa Nugro Sajino
Judges
NIP. -



LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN

A. PETUNJUK:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian
2. Dimohonkan untuk memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai dengan relevan dan tidak relevan.
3. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Judges,


Dewa Bagus Saefary
Judges
NIP. -

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. PETUNJUK:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian
2. Dimohonkan untuk memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai dengan relevan dan tidak relevan.
3. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian (✓)

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak digunakan

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian (✓)

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

A. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja,
Judges,



Judges
NIP. -

**LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN DESAIN PEMBELAJARAN**

A. PETUNJUK:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian
2. Dimohonkan untuk memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai dengan relevan dan tidak relevan.
3. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian (✓)

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singaraja,
Judges.

Judges
NIP.



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN MEDIA PEMBELAJARAN

A. PETUNJUK:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrumen penilaian
2. Dimohonkan untuk memberikan penilaian dengan tanda centang (✓) pada kolom relevansi yang dianggap sesuai dengan relevan dan tidak relevan.
3. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan	Saran
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Dengan ini menyatakan Instrumen Penilaian (✓)

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

Singardip.
Judges

Judges
NIP. -



Lampiran 4. Hasil Uji Validitas Ahli 1

INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL BALI NGELAWAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital
Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* untuk
Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran PPKn
Siswa Kelas III

Peneliti : Anak Agun Istri Inten Sukma Pratiwi

Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

Tabel Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Kurikulum					
1	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) materi gotong-royong.	✓			
2	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran gotong-royong.	✓			
3	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang terdapat dalam CP.		✓		
Isi Materi					
5	Materi yang disajikan jelas, mudah dipahami, dan tidak membingungkan.	✓			
6	Struktur dan format penyajian materi disusun secara sistematis.		✓		
7	Materi sesuai dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan siswa kelas V SD.	✓			
8	Materi disajikan dengan memperhatikan variasi gaya belajar siswa.				

9	Materi dilengkapi dengan contoh/kasus untuk melatih siswa berpikir kritis.		✓		
10	Materi membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara mendalam.	✓			
11	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa.	✓			
12	Kosakata yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓			
Evaluasi					
13	Soal evaluasi dalam media sesuai dengan indikator pembelajaran.		✓		
14	Soal evaluasi jelas dan tidak membingungkan.	✓			
15	Soal evaluasi mendorong siswa berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.	✓			
16	Media menyediakan soal yang memfasilitasi pemahaman konsep pentingnya gotong royong dalam muatan pelajaran PPKn.	✓			

Komentar

Sudah bagus dan bisa dilaksanakan.

*Saran: Tambahkan sedikit konflik ringan, misalnya: **Made Dwi ingin membantu tetapi membuat dapur berantakan. Tambahkan penyelesaian yang melatih Kerjasama atau menghargai makanan.***

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali Ngelawar ini dinyatakan *)

- ① Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 03 Desember 2025

Penilai

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198307262009121004

**INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA
LOKAL BALI NGELAWAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali Ngelawar untuk Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas III

Peneliti : Anak Agung Istri Inten Sukma Pratiwi

Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

Tabel Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Teknis					
1	Siswa dapat dengan mudah mengoperasikan media saat pertama kali menggunakan.	✓			
2	Media dengan mudah diakses dan dioperasikan pada semua perangkat elektronik (handphone atau komputer).	✓			
3	Penggunaan media dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep yang sulit.	✓			
4	Media pembelajaran dapat menguji pemahaman secara langsung.	✓			
Motivasi					
5	Siswa merasa lebih senang untuk belajar ketika materi disajikan menggunakan media.		✓		
6	Siswa merasa bersemangat pada proses belajar di kelas menggunakan media.		✓		
7	Siswa lebih termotivasi untuk belajar di luar jam pelajaran dengan menggunakan media.	✓			
Teks					

8	Teks disampaikan dengan jelas dan membuat siswa cepat mengerti.		✓		
9	Penyampaian teks tidak terlalu padat sehingga mudah dipahami.	✓			
10	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.	✓			
11	Ukuran huruf yang digunakan memadai untuk keterbacaan tanpa pembesaran atau pengecilan signifikan.	✓			
12	Ukuran huruf sesuai dengan standar dan kebutuhan desain media.				
Tampilan Media					
13	Gambar yang digunakan sesuai dengan konteks dan tema dari materi.	✓			
14	Gambar mudah dilihat dan dimengerti sesuai dengan tingkat keterbacaan siswa.	✓			
15	Warna yang digunakan dapat memengaruhi perasaan dan reaksi siswa pada saat menggunakan media.	✓			

Komentar

Saran: Pada beberapa halaman, teks menempel terlalu dekat dengan tepi halaman sehingga terkesan sempit. Perlu memberi margin yang lebih longgar

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali Ngelawar ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 03 Desember 2025

Penilai

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198307262009121004

**INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA
LOKAL BALI NGELAWAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* untuk Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas III

Peneliti : Anak Agung Istri Inten Sukma Pratiwi

Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

Tabel Penilaian

No		Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
			SS	S	TS	STS
Strategi						
1	Desain visual media mampu menarik minat membaca siswa.		✓			
2	Penggunaan warna-warna yang cerah meningkatkan minat siswa.			✓		
3	Media menampilkan informasi yang kreatif sehingga membuat siswa tertarik membaca.		✓			
4	Media menyajikan informasi dengan kreatif sehingga mudah dipahami siswa.		✓			
5	Materi disampaikan dengan urutan yang logis dan terstruktur untuk memudahkan pemahaman siswa.		✓			
6	Penggunaan bahasa dan istilah yang sederhana serta mudah dipahami siswa.			✓		
Teknik Pengoperasian						
7	Petunjuk belajar disajikan dengan terstruktur dan mudah dipahami.		✓			

8	Petunjuk belajar berisi instruksi langkah demi langkah secara terperinci.	✓			
9	Siswa dapat dengan mudah mengoperasikan media saat pertama kali menggunakannya.	✓			
10	Guru mampu mengintegrasikan penggunaan media dengan metode pembelajaran yang relevan.	✓			

Komentar

Sudah sesuai dan bisa digunakan.

Saran: Beberapa halaman tampak terlalu kosong, sementara yang lain penuh teks. Perlu keseimbangan antara ilustrasi dan teks

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* ini dinyatakan *)

- ① Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 03 Desember 2025

Penilai

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198307262009121004

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Ahli 2

INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL BALI NGELAWAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital
Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* untuk
Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran PPKn
Siswa Kelas III

Peneliti : Anak Agung Istri Inten Sukma Pratiwi

Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

Tabel Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Strategi					
1	Desain visual media mampu menarik minat membaca siswa.		✓		
2	Penggunaan warna-warna yang cerah meningkatkan minat siswa.	✓			
3	Media menampilkan informasi yang kreatif sehingga membuat siswa tertarik membaca.		✓		
4	Media menyajikan informasi dengan kreatif sehingga mudah dipahami siswa.		✓		
5	Materi disampaikan dengan urutan yang logis dan terstruktur untuk memudahkan pemahaman siswa.	✓			
6	Penggunaan bahasa dan istilah yang sederhana serta mudah dipahami siswa.	✓			
Teknik Pengoperasian					
7	Petunjuk belajar disajikan dengan terstruktur dan mudah dipahami.		✓		

8	Petunjuk belajar berisi instruksi langkah demi langkah secara terperinci.	✓			
9	Siswa dapat dengan mudah mengoperasikan media saat pertama kali menggunakannya.	✓			
10	Guru mampu mengintegrasikan penggunaan media dengan metode pembelajaran yang relevan.	✓			

Komentar

Isikan petunjuk penggunaannya

Warna Font disesuaikan supaya tidak menyatu dengan background

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali Ngelawar ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 1 Desember 2025
Ahli


I Gede Margunayasa
NIP. 1985040220009121009

**INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN
MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA
LOKAL BALI NGELAWAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital
Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* untuk
Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran PPKn
Siswa Kelas III

Peneliti : Anak Agun Istri Inten Sukma Pratiwi

Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

- 4 = Sangat setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak setuju (TS)
1 = Sangat tidak setuju (STS)

Tabel Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Kurikulum					
1	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) materi gotong-royong.		✓		
2	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran gotong-royong.		✓		
3	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang terdapat dalam CP.		✓		
Isi Materi					
5	Materi yang disajikan jelas, mudah dipahami, dan tidak membingungkan.	✓			
6	Struktur dan format penyajian materi disusun secara sistematis.		✓		
7	Materi sesuai dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan siswa kelas V SD.	✓			
8	Materi disajikan dengan memperhatikan variasi gaya belajar siswa.		✓		



9	Materi dilengkapi dengan contoh/kasus untuk melatih siswa berpikir kritis.	✓			
10	Materi membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara mendalam.	✓			
11	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa.	✓			
12	Kosakata yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓			
Evaluasi					
13	Soal evaluasi dalam media sesuai dengan indikator pembelajaran.		✓		
14	Soal evaluasi jelas dan tidak membingungkan.		✓		
15	Soal evaluasi mendorong siswa berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.		✓		
16	Media menyediakan soal yang memfasilitasi pemahaman konsep pentingnya gotong royong dalam muatan pelajaran PPKn.	✓			

Komentar

1. Isikan TP dan CP

2. Soal evaluasinya mana? mohon dilengkapi lagi

Kesimpulan

Media Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali Ngelawar ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 1 Desember 2025
Ahli


I Gede Margunayasa,
NIP. 198504022009121009

**INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA
LOKAL BALI NGELAWAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital
Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* untuk
Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran PPKn
Siswa Kelas III

Peneliti : Anak Agung Istri Inten Sukma Pratiwi

Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

- 4 = Sangat setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak setuju (TS)
1 = Sangat tidak setuju (STS)

Tabel Penilaian

Aspek Penilaian		Skor Penilaian			
No		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Teknis					
1	Siswa dapat dengan mudah mengoperasikan media saat pertama kali menggunakan.	✓			
2	Media dengan mudah diakses dan dioperasikan pada semua perangkat elektronik (handphone atau komputer).	✓			
3	Penggunaan media dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep yang sulit.		✓		
4	Media pembelajaran dapat menguji pemahaman secara langsung.		✓		
Motivasi					
5	Siswa merasa lebih senang untuk belajar ketika materi disajikan menggunakan media.		✓		
6	Siswa merasa bersemangat pada proses belajar di kelas menggunakan media.		✓		
7	Siswa lebih termotivasi untuk belajar di luar jam pelajaran dengan menggunakan media.	✓			

Teks					
8	Teks disampaikan dengan jelas dan membuat siswa cepat mengerti.		✓		
9	Penyampaian teks tidak terlalu padat sehingga mudah dipahami.	✓			
10	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.		✓		
11	Ukuran huruf yang digunakan memadai untuk keterbacaan tanpa pembesaran atau pengecilan signifikan.		✓		
12	Ukuran huruf sesuai dengan standar dan kebutuhan desain media.		✓		
Tampilan Media					
13	Gambar yang digunakan sesuai dengan konteks dan tema dari materi.	✓			
14	Gambar mudah dilihat dan dimengerti sesuai dengan tingkat keterbacaan siswa.	✓			
15	Warna yang digunakan dapat memengaruhi perasaan dan reaksi siswa pada saat menggunakan media.	✓			

Komentar

1. Isikan pentajuk penggunaan dan Isikan biografi pembimbingnya
2. Warna, aluran, dan jenis font mohon disesuaikan

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali Ngelawar ini dinyatakan *)

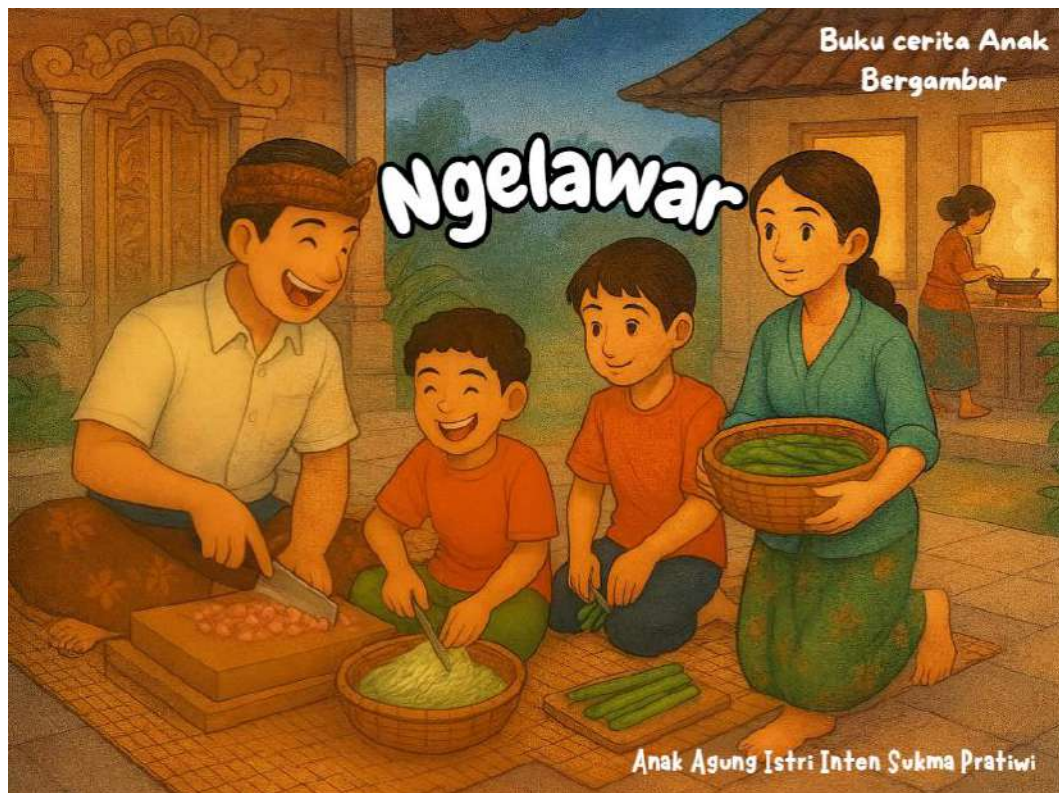
1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 1 Desember 2025
Ahli


I Gede Matunayasa
NIP. 198504022009121009

Lampiran 6. Media Buku Cerita Digital *Ngelawar*





Ia segera masuk ke kamar Made Dui dan Kemang Putra. Ia mendapati Made Dui dan Kemang Putra belum tidur. Mereka asik main bermain game online.



Putu Ayu menasihati mereka agar menyudahi bermain game online. Putu Ayu memaksa mereka untuk tidur. Akhirnya mereka mau tidur.



Kesokan harinya tepat pukul 04.00 Ibu membangunkan Putu Ayu, Made Dui, dan Kemang Putra.



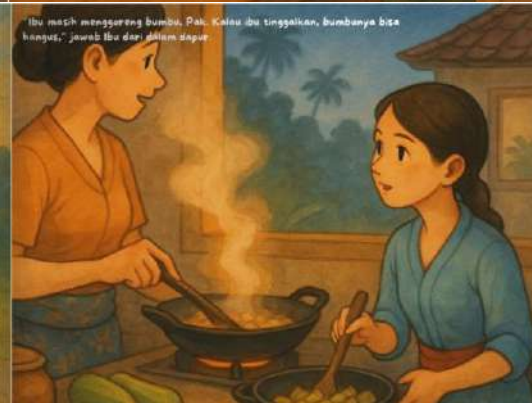
Putu Ayu bergesat bangun dari tempat tidur. Ia bersiap-siap untuk membantu orangtuanya.



Made Dui dan Kemang Putra masih tertidur lelap.



Putu Ayu mulai membantu Ibu dan Bapak. Putu Ayu mengupas mangkai-mangkai kelapa untuknya. Bapak memincang daging.





Biografi Penulis



Anak Agung Istri Inten Sukma Pratiwi lahir di Klungkung, 27 September 1986. Ia tinggal di Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali. Sejak tahun 2006 ia menjadi guru SD. Namun, sejak bulan Mei 2021 ia bertugas sebagai kepala sekolah di salah satu SD yang ada di Kabupaten Klungkung. Kesehariannya yang dekat dengan anak-anak yang tidak lain adalah siswa-siswanya membuat ia masuk ke dalam dunia anak. Dari sana lah ia menyadari bahwa kepekaan anak bisa dilatih dari membaca ataupun mendengarkan cerita. Hal itu membuat ia mulai menulis cerita anak yang nantinya akan bermanfaat bagi anak-anak yang membacanya. Dari sana lah ia menyadari bahwa kepekaan anak bisa dilatih dari membaca ataupun mendengarkan cerita. Hal itu membuat ia mulai menulis cerita anak bergambar yang nantinya akan bermanfaat bagi anak-anak yang membacanya.

	Pre-test	Total																			X
Responden	Soal1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	3	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	✓ 46
2	2	2	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	✓ 45
3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	✓ 52
4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	4	2	3	3	✓ 50
5	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	3	3	3	1	4	2	3	2	2	✓ 50
6	2	3	2	1	3	3	1	4	3	3	2	2	4	2	4	3	3	3	3	3	✓ 54
7	1	1	2	2	2	2	1	2	4	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	✓ 40
8	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	✓ 49
9	2	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	4	3	✓ 49
10	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	✓ 47
11	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	✓ 53
12	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	✓ 54
13	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	3	3	2	2	✓ 55
14	3	3	4	3	3	4	2	3	2	3	2	2	4	2	2	3	2	3	2	2	✓ 51
15	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	3	4	4	✓ 50
16	2	1	3	3	2	1	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	✓ 47
17	3	2	2	2	2	3	4	1	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	✓ 47
18	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	✓ 48
19	4	1	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	2	3	✓ 51
20	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	✓ 44
21	4	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	✓ 47
22	2	2	4	3	3	2	3	3	2	3	1	4	3	3	3	2	2	3	2	2	✓ 52
23	1	1	3	3	3	1	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	✓ 49
24	3	2	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	✓ 51
25	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	1	✓ 47
26	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	✓ 50
27	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	✓ 46
28	2	3	3	3																	



Lampiran 8. Hasil Uji Kualitas Butir Soal

Pre test	Total																					
Responden	Soal 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	X	
1	2	3	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	46	
2	2	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	3	3	45	
3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	52	
4	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	4	2	3	3	3	50	
5	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	3	3	3	1	4	2	3	3	2	2	50	
6	2	3	2	1	3	3	1	4	3	3	2	4	2	4	4	3	3	3	3	3	54	
7	1	1	2	2	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	46	
8	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	47	
9	3	4	3	3	3	1	2	3	3	4	4	3	2	2	2	1	2	4	3	3	49	
10	2	2	2	2	2	4	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	47	
11	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	53	
12	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	54	
13	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	2	2	4	3	2	4	3	2	2	54	
14	2	3	4	3	3	4	2	3	2	3	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	51	
15	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	1	3	3	4	4	50
16	2	1	3	3	2	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	47	
17	2	3	2	2	3	4	1	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	47	
18	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	4	3	3	2	3	3	2	2	46	
19	4	1	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	2	2	3	3	55	
20	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	47	
21	4	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	47	
22	2	2	2	3	3	2	3	3	3	1	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	50	
23	1	1	3	3	3	1	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	48	
24	3	2	4	3	2	4	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	50	
25	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	47	
26	3	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	50	
27	1	1	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	46	
28	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	55	
29	3	2	2	3	2	2	2	3	2	4	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	52	
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50	
rer	0,33761	0,39414	0,24189	0,25612	0,40008	0,235884	0,23132	0,27421	0,01045	0,00663	0,02486	0,00633	0,04049	0,00675	0,3673	0,32641	0,17378	0,27837	0,00797	0,20273		
t hitung	3,37381	2,7563	2,9736	3,40204	2,31553	3,40622	1,38882	2,13526	1,6524	3,76059	2,00435	1,09843	2,34369	1,07472	2,089	2,00098	1,83334	1,5336	2,96432	1,91043		
t tabel	1,2468																					
valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid		
validitas	0,73678	0,61609	0,46552	0,53333	0,25862	0,71254	0,6023	0,46437	0,46437	0,38621	0,46437	0,46437	0,52144	0,32759	0,52989	0,67126	0,32564	0,46092	0,32299	0,42414	12,616	
jumlah varians	0,79612																					
total varians	12,6161																					
koefusien	0,23861																					
Reliabel																						
Tingkat Kesukaran																						



Lampiran 9. Hasil Pre-test dan Post-test

1) Hasil Pre Test dan Post-Test

Pre-test responses	Total																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	total
1	2	3	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	46
2	2	2	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	45
3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	52
4	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	1	46
5	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3	3	3	1	4	3	2	2	2	50
6	2	3	2	1	3	3	1	4	3	3	2	2	4	2	4	3	3	2	3	3	54
7	1	2	2	2	3	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	40
8	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	47
9	2	3	4	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	4	3	50
10	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	2	2	47
11	3	1	3	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	51
12	4	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	52
13	3	2	2	3	2	2	3	3	3	1	4	3	3	2	2	4	3	3	2	2	52
14	2	3	4	3	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	46
15	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	1	4	49
16	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	49
17	2	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	48
18	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	4	3	3	2	3	3	2	2	2	46
19	4	1	1	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	3	2	3	53
20	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	44
21	4	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	48
22	2	3	4	3	3	2	3	3	2	3	1	4	3	3	2	2	3	3	2	2	53
23	1	1	3	3	3	1	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	49
24	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	50
25	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1	47
26	3	3	4	3	2	2	3	3	1	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	2	49
27	1	2	2	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	45
28	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	54
29	3	2	3	2	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	52
30	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	50

2) Hasil Post test

Post-Test																						
Post-Test																						
Responden	Soal 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	total	
1	3	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	68	
2	4	3	4	4	3	4	1	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	73	
3	4	2	4	4	3	3	2	4	4	2	4	2	4	3	2	3	2	4	4	4	64	
4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	4	4	4	4	4	2	3	2	2	4	4	71	
5	3	3	3	2	4	3	4	4	1	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	63	
6	4	3	4	1	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	68	
7	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	61	
8	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	2	3	4	67	
9	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	75	
10	3	4	4	4	3	2	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	66	
11	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4	4	71	
12	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	70	
13	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	71	
14	3	2	4	3	4	4	3	2	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	65	
15	4	1	4	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	68	
16	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	69	
17	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	3	2	4	2	3	4	3	63	
18	3	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4	69	
19	4	4	2	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2	3	67	
20	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	71	
21	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	71	
22	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	73	
23	2	2	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	68	
24	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	71	
25	4	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	68	
26	4	4	3	4	4	1	4	1	3	2	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	62	
27	2	1	2	3	3	2	3	2	3	2	3	4	1	4	4	3	4	3	4	3	57	
28	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	64	
29	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	72	
30	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	69	

Lampiran 10. Angket Respon Peserta Didik

INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL BALI NGELAWAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital
Berbasis Budaya Lokal Bali Ngelawar untuk Meningkatkan
Minat Baca pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas III

Peneliti : A.A. Istri Inten Sukma Pratiwi

A. Identitas Instrumen

Instrumen ini diberi nama *Instrumen Kepraktisan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali Ngelawar*. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, khususnya dari sisi teknis penggunaan, motivasi belajar siswa, keterbacaan teks, serta tampilan media. Instrumen ditujukan kepada siswa sekolah dasar sebagai pengguna utama media, dengan bentuk instrumen berupa angket menggunakan skala Likert. Hasil dari instrumen ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai sejauh mana media pembelajaran praktis, mudah digunakan, memotivasi, serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Teknis					
1	Saya bisa menggunakan media ini dengan mudah saat pertama kali mencoba.	✓			
2	Media ini bisa dibuka di handphone maupun komputer dengan mudah.	✓			
3	Media ini membantu saya memahami pelajaran yang sulit.		✓		
4	Media ini membuat saya bisa langsung mencoba memahami pelajaran.	✓			
Motivasi					
5	Saya merasa lebih senang belajar ketika menggunakan media ini.	✓			
6	Saya semangat belajar dengan media ini meskipun di luar jam pelajaran.	✓			
7	Media ini membuat saya ingin tahu lebih banyak tentang pelajaran.	✓			
Teks					
8	Teks pada media ini mudah dipahami karena tidak terlalu banyak tulisan.	✓			
9	Huruf yang digunakan mudah dibaca oleh saya.	✓			
10	Ukuran huruf pada media ini pas, tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar.	✓			
11	Ukuran huruf sesuai dengan tampilan media, sehingga nyaman dibaca.	✓			
12	Teks pada media ini mudah dipahami karena tidak terlalu banyak tulisan.		✓		
Tampilan Media					
13	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi pelajaran.	✓			

14	Gambar pada media ini jelas dan mudah dipahami.	☒	☐	☐	☐
15	Warna pada media ini membuat saya lebih tertarik untuk belajar.	☐	☒	☐	☐

Komentar

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Semarapura, 3 Desember 2025
Siswa

Rumiyi

Ni Putu Regina Kirana Putri

**INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL
BALI NGELAWAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital
Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* untuk Meningkatkan
Minat Baca pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas III

Peneliti : A.A. Istri Inten Sukma Pratiwi

A. Identitas Instrumen

Instrumen ini diberi nama *Instrumen Kepraktisan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali Ngelawar*. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, khususnya dari sisi teknis penggunaan, motivasi belajar siswa, keterbacaan teks, serta tampilan media. Instrumen ditujukan kepada siswa sekolah dasar sebagai pengguna utama media, dengan bentuk instrumen berupa angket menggunakan skala Likert. Hasil dari instrumen ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai sejauh mana media pembelajaran praktis, mudah digunakan, memotivasi, serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Teknis					
1	Saya bisa menggunakan media ini dengan mudah saat pertama kali mencoba.	✓			
2	Media ini bisa dibuka di handphone maupun komputer dengan mudah.	✓			
3	Media ini membantu saya memahami pelajaran yang sulit.		✓		
4	Media ini membuat saya bisa langsung mencoba memahami pelajaran.	✓			
Motivasi					
5	Saya merasa lebih senang belajar ketika menggunakan media ini.	✓			
6	Saya semangat belajar dengan media ini meskipun di luar jam pelajaran.	✓			
7	Media ini membuat saya ingin tahu lebih banyak tentang pelajaran.	✓			
Teks					
8	Teks pada media ini mudah dipahami karena tidak terlalu banyak tulisan.	✓			
9	Huruf yang digunakan mudah dibaca oleh saya.	✓			
10	Ukuran huruf pada media ini pas, tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar.	✓			
11	Ukuran huruf sesuai dengan tampilan media, sehingga nyaman dibaca.	✓			
12	Teks pada media ini mudah dipahami karena tidak terlalu banyak tulisan.		✓		
Tampilan Media					
13	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi pelajaran.	✓			

14	Gambar pada media ini jelas dan mudah dipahami.		✓		
15	Warna pada media ini membuat saya lebih tertarik untuk belajar.	✓			

Komentar

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Semarang, 3 Desember 2025
Siswa



Ni Putu Savira enjelita Sarga

**INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL
BALI NGELAWAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* untuk Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas III

Peneliti : A.A. Istri Inten Sukma Pratiwi

A. Identitas Instrumen

Instrumen ini diberi nama *Instrumen Kepraktisan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali Ngelawar*. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, khususnya dari sisi teknis penggunaan, motivasi belajar siswa, keterbacaan teks, serta tampilan media. Instrumen ditujukan kepada siswa sekolah dasar sebagai pengguna utama media, dengan bentuk instrumen berupa angket menggunakan skala Likert. Hasil dari instrumen ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai sejauh mana media pembelajaran praktis, mudah digunakan, memotivasi, serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Teknis					
1	Saya bisa menggunakan media ini dengan mudah saat pertama kali mencoba.	✓			
2	Media ini bisa dibuka di handphone maupun komputer dengan mudah.	✓			
3	Media ini membantu saya memahami pelajaran yang sulit.	✓			
4	Media ini membuat saya bisa langsung mencoba memahami pelajaran.	✓			
Motivasi					
5	Saya merasa lebih senang belajar ketika menggunakan media ini.	✓			
6	Saya semangat belajar dengan media ini meskipun di luar jam pelajaran.		✓		
7	Media ini membuat saya ingin tahu lebih banyak tentang pelajaran.	✓			
Teks					
8	Teks pada media ini mudah dipahami karena tidak terlalu banyak tulisan.		✓		
9	Huruf yang digunakan mudah dibaca oleh saya.	✓			
10	Ukuran huruf pada media ini pas, tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar.	✓			
11	Ukuran huruf sesuai dengan tampilan media, sehingga nyaman dibaca.		✓		
12	Teks pada media ini mudah dipahami karena tidak terlalu banyak tulisan.	✓			
Tampilan Media					
13	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi pelajaran.	✓			

14	Gambar pada media ini jelas dan mudah dipahami.	✓			
15	Warna pada media ini membuat saya lebih tertarik untuk belajar.	✓			

Komentar

Kesimpulan

Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal Bali *Ngelawar* ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu.

Semarang, 3 Desember 2025

Siswa

Ni Putu Candra Dewi

Lampiran 11. Hasil Analisis Validitas Butir Soal

responden	Soal 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	X
1	2	3	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	✓ 46
2	2	2	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	✓ 45
3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	✓ 52
4	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	3	3	✓ 50
5	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3	3	3	1	4	2	3	2	2	✓ 50
6	2	3	2	1	3	3	1	4	3	3	2	2	4	2	4	3	3	3	3	3	✓ 54
7	1	2	2	2	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	✓ 41
8	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	✓ 47
9	2	3	4	3	3	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	4	3	3	✓ 49
10	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	2	✓ 47
11	3	1	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	✓ 50
12	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	3	3	2	2	✓ 54
13	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	3	3	2	2	✓ 55
14	2	3	4	3	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	✓ 46
15	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	1	4	✓ 49
16	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	✓ 49
17	3	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	✓ 49
18	2	2	2	3	2	2	2	1	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	2	2	✓ 47
19	4	1	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	2	3	✓ 55
20	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	✓ 44
21	4	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	✓ 47
22	2	2	4	3	3	2	3	3	2	3	1	4	3	3	2	2	3	3	2	2	✓ 52
23	1	1	3	3	3	1	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	✓ 49
24	3	2	2	4	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	✓ 51
25	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	✓ 47
26	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	2	✓ 50
27	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	✓ 46
28	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	✓ 55
29	3	2	3	2	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	✓ 52
30	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	✓ 50
rx	0,53121	0,10373	0,15774	0,30134	0,29077	0,27898	0,27441	0,30777	0,00392	0,06768	0,03331	0,32721	0,46633	0,13997	0,29623	0,47071	0,40779	0,34613	0,00611	0,13224	
thitung	3,31771	2,7653	2,9736	1,6723	1,60806	1,53723	1,51	1,71163	1,6524	3,76659	2,00435	1,83231	2,78944	1,07472	1,64115	2,82304	2,36327	1,95225	2,96432	1,91043	
ttabel	1,2468																				
ket	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	



	Pre-test	Total																			X
Responden	Soal1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	3	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	✓ 46
2	2	2	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	✓ 45
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	✓ 52
4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	4	2	3	3	✓ 50
5	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	3	3	3	1	4	2	3	2	2	✓ 50
6	2	3	2	1	3	3	1	4	3	3	2	2	4	2	4	3	3	3	3	3	✓ 54
7	1	1	2	2	2	2	1	2	4	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	✓ 40
8	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	✓ 47
9	2	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	4	3	✓ 49
10	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	✓ 47
11	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	✓ 53
12	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	✓ 54
13	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	3	3	2	2	✓ 55
14	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	4	2	3	3	2	3	2	2	✓ 51
15	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	3	4	4	✓ 50
16	2	1	3	3	2	1	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	✓ 47
17	3	2	2	2	2	3	4	1	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	✓ 47
18	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	✓ 48
19	4	1	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	✓ 51
20	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	✓ 44
21	4	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	✓ 47
22	2	2	4	3	3	2	3	3	2	3	1	4	3	3	3	2	2	3	3	2	✓ 52
23	1	1	3	3	3	1	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	✓ 49
24	3	2	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	✓ 51
25	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	1	✓ 47
26	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	✓ 50
27	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	✓ 46
28	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2</						



Pre test		Total																			
Responden	Soal 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	X
1	2	3	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	46
2	2	2	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	45
3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	52
4	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	3	3	50
5	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3	3	3	1	4	2	3	2	3	50
6	2	3	2	1	3	3	1	4	3	3	2	2	4	2	4	3	3	3	3	3	54
7	1	1	2	2	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	40
8	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	47
9	2	3	4	3	3	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	4	3	3	49
10	2	4	2	2	2	4	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	47
11	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	53
12	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	3	3	2	2	2	54
13	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	4	3	3	2	54
14	2	3	4	3	3	4	2	3	2	3	2	2	4	2	3	2	2	1	2	2	51
15	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	3	4	4	4	50
16	1	1	3	3	2	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	47
17	3	2	2	2	2	3	4	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	47
18	2	2	2	3	2	2	2	1	2	3	4	4	3	3	2	2	3	3	2	2	46
19	4	1	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	2	3	55
20	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	44
21	4	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	47
22	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	1	4	3	3	2	2	3	3	2	2	50
23	1	1	3	3	3	1	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	48
24	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	53
25	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	47
26	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	50
27	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	46
28	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	55
29	3	2	3	2	3	2	2	3	3												



Lampiran 14. Modul Pembelajaran



Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian

1. Uji Kepraktisan oleh Guru



2. Uji Kepraktisan oleh Siswa





3. Pelaksanaan Pre-test



4. Pelaksanaan Post-test



5. Uji Perorangan





6. Uji Kelompok Kecil



Lampiran 16. Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Sikap gotong royong	Based on Mean	1,242	6	15	,340
	Based on Median	1,098	6	15	,408
	Based on Median and with adjusted df	1,098	6	10,169	,425
	Based on trimmed mean	1,254	6	15	,335



Lampiran 17. Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	,106	30	,200 [*]	,963	30	,359
PostTest	,150	30	,084	,958	30	,275

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 18. Hasil Uji-t

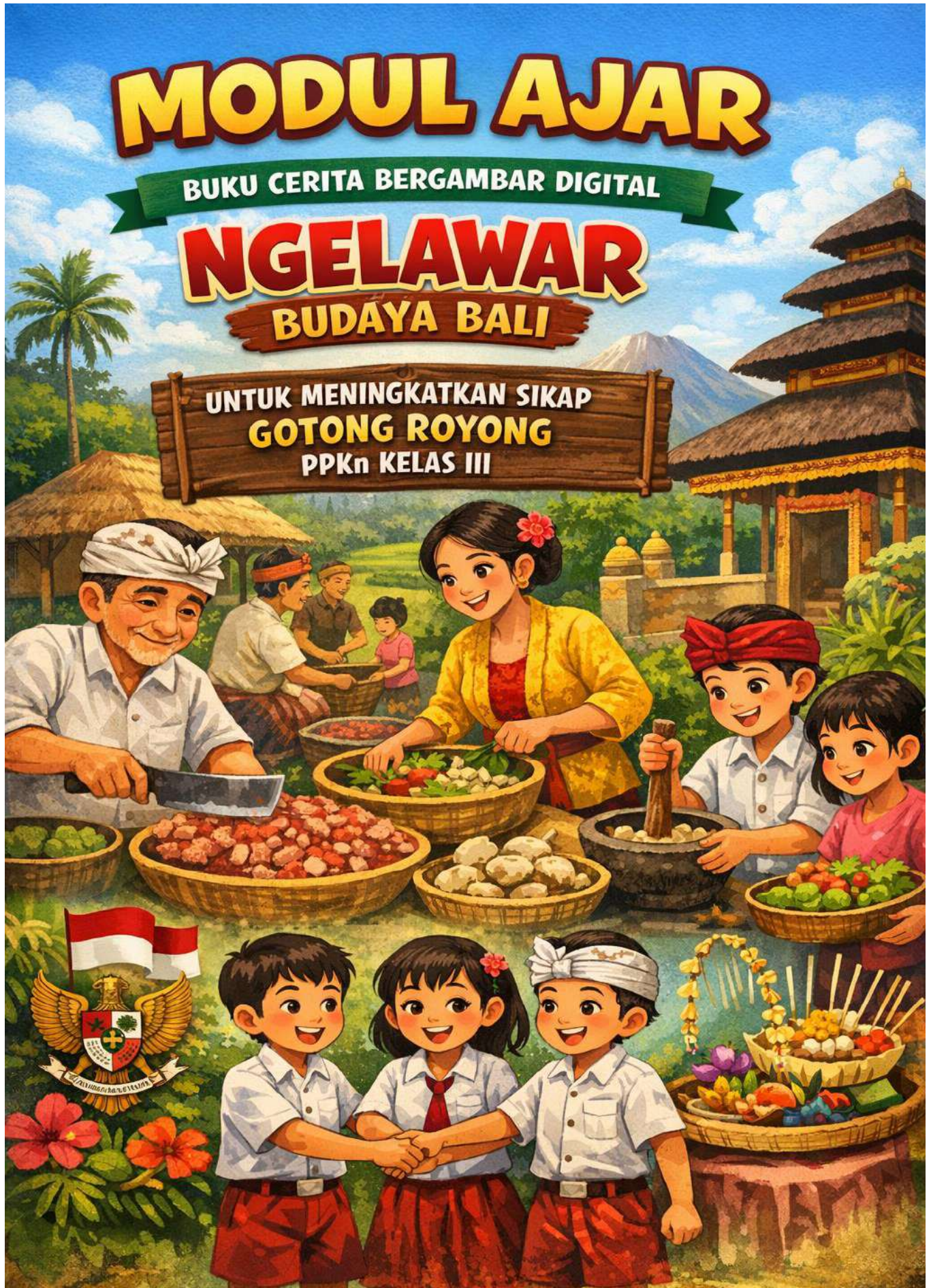
Paired Samples Test									
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum Penerapan Media - Sesudah Penerapan Media	-19,06667	4,53289	,82759	-20,75928	-17,37406	-23,039	29	,000



Lampiran 19. Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	30	40,00	54,00	48,7667	3,26616
PostTest	30	57,00	75,00	67,8333	4,06060
Valid N (listwise)	30				





MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PPKn SEMESTER 2 KELAS III
Tahun Pelajaran 2025–2026

A. INFORMASI UMUM

Nama Guru : A.A. Istri Inten Sukma Pratiwi
 Asal Sekolah : SD Negeri 1 Semarapura Kangin
 Jenjang/Fase : SD / Fase B
 Kelas/Semester : III / 2
 Jumlah Peserta Didik : 30 siswa
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 Bab/Pokok Bahasan : Gotong Royong sebagai Pengamalan Pancasila
 Alokasi Waktu : 6 JP (3 Pertemuan)

Profil Pelajar Pancasila (Dimensi yang Dikembangkan)

- ✓ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia
- ✓ Berkebinekaan Global
- ✓ Gotong Royong
- ✓ Bernalar Kritis
- ✓ Mandiri

Media Ajar & Sarana Prasarana

- Laptop
- LCD Proyektor
- Buku Cerita Bergambar Digital “Ngelawar”
- LKPD (Lampiran 1.1)
- Lembar Observasi Sikap (Lampiran 1.2)
- Kertas karton & spidol
- Papan tulis

Model Pembelajaran: Tatap muka

Metode: Literasi digital, diskusi kelompok, simulasi, refleksi, presentasi

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran Fase B (PPKn)

Pada akhir fase B, peserta didik memahami makna persatuan dan kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan sikap gotong royong sebagai bagian dari nilai Pancasila, serta mampu mengambil keputusan sederhana berdasarkan nilai kebersamaan dan tanggung jawab sosial.

2. Asesmen Diagnostik

Dilakukan sebelum pembelajaran melalui:

- Pertanyaan lisan: “Apa itu gotong royong?”

• Pengamatan sikap kerja kelompok awal • Angket sederhana sikap kepedulian sosial Tujuan: memetakan tingkat pemahaman dan sikap awal siswa.
3. Tujuan Pembelajaran • Mengidentifikasi makna gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. • Menganalisis nilai gotong royong dalam tradisi Ngelawar di Bali. • Menunjukkan sikap gotong royong dalam kegiatan kelompok. • Merefleksikan pentingnya kerja sama sebagai identitas bangsa.
4. Gambaran Umum Modul Pada modul ini, peserta didik akan belajar mengenai sikap gotong royong melalui media buku cerita bergambar digital bermuatan budaya lokal Bali tentang tradisi Ngelawar. Ngelawar merupakan kegiatan memasak bersama dalam rangka persiapan upacara adat yang dilakukan secara kolektif oleh masyarakat. Melalui cerita tersebut, peserta didik tidak hanya memahami konsep gotong royong secara kognitif, tetapi juga menganalisis peran individu dalam kelompok, memahami manfaat kebersamaan, serta mempraktikkan sikap gotong royong melalui simulasi kegiatan di kelas. Pembelajaran dirancang secara bertahap: 1. Analisis nilai budaya 2. Praktik langsung kerja sama 3. Refleksi dan komitmen karakter
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1 (2 JP) Pengenalan Nilai Gotong Royong dalam Tradisi Ngelawar Pertanyaan Pemantik • Apa yang terjadi jika semua orang ingin bekerja sendiri? • Mengapa masyarakat Bali melakukan Ngelawar bersama? Sarpras • Buku cerita digital Ngelawar • LKPD Analisis Nilai (Lampiran 1.1)
Tujuan • Peserta didik memahami konsep gotong royong. • Peserta didik dapat mengidentifikasi nilai kebersamaan dalam cerita. • Peserta didik mampu menganalisis peran setiap individu dalam kelompok.
Kegiatan Inti 1. Literasi Digital Guru menayangkan buku cerita digital Ngelawar. Siswa membaca terpimpin.

2. Diskusi Terstruktur
Siswa menjawab pertanyaan:
 - a. Siapa saja yang terlibat dalam Ngelawar?
 - b. Apa tugas masing-masing?
 - c. Apa manfaat bekerja bersama?
 - d. Apa yang terjadi jika ada yang tidak membantu?
3. Analisis Kelompok
Siswa mengisi tabel:

Nilai yang Muncul	Contoh dalam Cerita	Manfaat
.....		
.....		

4. Presentasi dan Dialog Kritis
Guru memperdalam dengan pertanyaan reflektif tentang kehidupan siswa di sekolah.

Refleksi

5. Apa arti gotong royong menurutmu?
6. Pernahkah kamu bekerja bersama teman?

PERTEMUAN 2 (2 JP)

Praktik dan Internalisasi Gotong Royong

Pertanyaan Pemantik

- Apakah bekerja bersama selalu mudah?
- Mengapa perlu pembagian tugas?

Sarpras

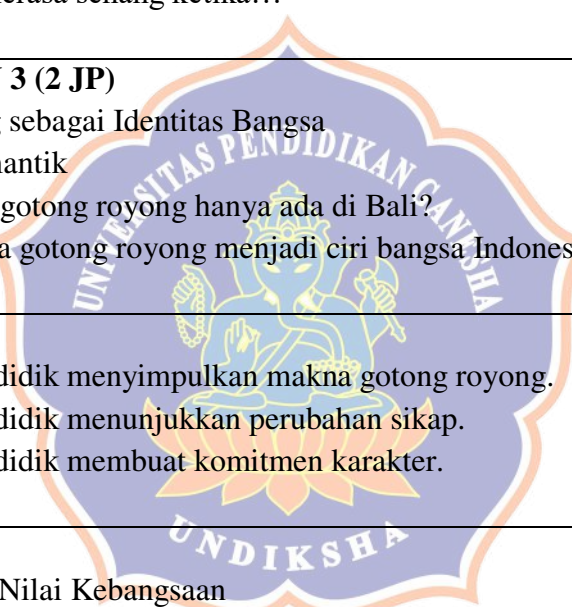
- Kertas karton
- Spidol
- Lembar Observasi Sikap

Tujuan

- Peserta didik menunjukkan perilaku gotong royong.
- Peserta didik memahami pentingnya pembagian peran.
- Peserta didik mampu menyelesaikan tugas secara kolaboratif.

Kegiatan Inti

1. Review Singkat Cerita
Diskusi ulang nilai Ngelawar.
2. Simulasi “Mini Ngelawar”
Kelompok diberi tugas membuat “Poster Gotong Royong” dengan pembagian peran:
 - Ketua
 - Penulis
 - Penggambar
 - Penyaji

Aturan: • Semua harus terlibat • Tidak boleh ada yang mendominasi 3. Observasi Sikap Guru menilai: • Partisipasi • Empati • Tanggung jawab • Komunikasi 4. Refleksi Kelompok • Apa kesulitan bekerja bersama? • Bagaimana cara menyelesaikan perbedaan pendapat? Refleksi Individu “Saya merasa senang ketika...”		
PERTEMUAN 3 (2 JP) Gotong Royong sebagai Identitas Bangsa Pertanyaan Pemantik • Apakah gotong royong hanya ada di Bali? • Mengapa gotong royong menjadi ciri bangsa Indonesia?		
Tujuan • Peserta didik menyimpulkan makna gotong royong. • Peserta didik menunjukkan perubahan sikap. • Peserta didik membuat komitmen karakter.		
Kegiatan Inti 1. Diskusi Nilai Kebangsaan Guru mengaitkan gotong royong dengan nilai Pancasila (Sila ke-3). 2. Proyek “Pohon Gotong Royong” Siswa menulis komitmen pribadi: “Saya akan bergotong royong dengan cara...” 3. Evaluasi Perubahan Sikap Siswa mengisi refleksi sebelum dan sesudah pembelajaran. Refleksi Akhir • Apa manfaat gotong royong bagi masyarakat? • Bagaimana perasaanmu setelah belajar tentang Ngelawar?		
ASESMEN		
1. Asesmen Formatif		

- Observasi sikap
- LKPD analisis nilai

2. Asesmen Sumatif

- 5 soal pilihan ganda
- 3 soal uraian
- Penilaian proyek komitmen

RUBRIK PENILAIAN

Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Kerja Sama	Tidak terlibat	Terlibat jika diminta	Aktif	Sangat aktif & membantu
Empati	Acuh	Kurang peduli	Peduli	Sangat peduli
Tanggung Jawab	Tidak menyelesaikan	Selesai sebagian	Selesai	Membantu teman

PENUTUP

Melalui buku cerita bergambar digital bermuatan budaya lokal Bali tentang tradisi Ngelawar, peserta didik tidak hanya memahami konsep gotong royong secara teoritis, tetapi mengalami, mempraktikkan, dan merefleksikannya dalam kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis budaya lokal ini memperkuat karakter kebersamaan sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya Indonesia.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK





ASESMEN SUMATIF

A. Soal Pilihan Ganda (Pilih jawaban yang paling tepat!)

- Tradisi Ngelawar di Bali dilakukan dengan cara
 - Memasak sendiri-sendiri
 - Memasak bersama-sama
 - Bermain bersama
 - Belajar bersama
- Tujuan masyarakat melakukan Ngelawar adalah
 - Mencari keuntungan pribadi
 - Menyelesaikan pekerjaan bersama
 - Bersaing satu sama lain

- D. Menunjukkan kekuatan
3. Sikap yang harus dimiliki saat bekerja bersama adalah
- A. Egois
 - B. Malas
 - C. Saling membantu
 - D. Ingin menang sendiri
4. Jika ada teman yang kesulitan saat kerja kelompok, sebaiknya kita
- A. Membiarkannya
 - B. Mengejeknya
 - C. Membantunya
 - D. Menghindarinya
5. Gotong royong mencerminkan pengamalan sila ke- Pancasila.
- A. Pertama
 - B. Kedua
 - C. Ketiga
 - D. Kelima

B. Soal Uraian

1. Jelaskan dengan bahasamu sendiri apa yang dimaksud dengan gotong royong!
2. Sebutkan dua manfaat dari bekerja secara gotong royong!
3. Tuliskan satu contoh kegiatan gotong royong yang pernah kamu lakukan di sekolah atau di rumah!

